

## 1. Право собственности.

- Этот документ был переведён и отредактирован из источника WORLD SKATE ARTISTIC TECHNICAL COMMISSION на сайте: <http://worldskate.org> . (Приложение №1).
- Документ переведён на русский язык с английского языка: <https://rollerskate.club> .
- Дополнения и изменения внесены :
- Участвовали и помогли: \_\_\_\_\_ .

## 2. Фигурное катание инлайн (Inline).

Соревнование состоит из двух частей: короткой программы и длинной (произвольной) программы:

**Короткая программа**

- МС и КМС 2:40 минут +/- 5 секунд.
- 2 спортивный и 1 спортивный 2:20 минут +/- 5 секунд.

**Длинная программа**

- МС и КМС женщины 4 минуты +/- 10 секунд.
- МС и КМС мужчины с 4:00 до 4:30 минут.
- 1 спортивный 3:30 минут +/- 10 секунд.
- 2 спортивный 3:30 минут +/- 10 секунд.
- 1 юношеский 3:00 минуты +/- 10 секунд.
- 2 юношеский 2:30 минут +/- 10 секунд.
- 3 юношеский 2:00 минуты +/- 10 секунд.

Оценка за короткую и длинную программы состоит из двух частей:

- Техническое содержание.
- Художественная составляющая.

### 2.1 Соревновательная разминка.

Соревновательная разминка считается частью соревнований. Таким образом, любое прерывание в соревновании должно применяться к данным правилам.

- В произвольной программе время разминки основывается на времени катания спортсменов, плюс две минуты (2). Диктор сообщает участникам, когда остаётся одна минута (1:00) до окончания разминки.
- В произвольных соревнованиях по фигурному катанию в каждой разминке обычно участвует не более шести (6) участников для групп разминки МС, КМС, 1 спортивный, 2 спортивный разрядов для юношей, девушек, юниоров, взрослых и 8 (восемь) человек для остальных.
- Следующему фигуристу будет разрешено использовать площадку для соревнований во время соревнований, когда идёт объявление результатов предыдущего спортсмена / спортсменов.
- По завершении периода разминки первый участник будет допущен за минуту до того, как он должен приступить к исполнению своей программы.
- В исключительных ситуациях относительно количества участников и / или ограничений по времени организаторы могут принять решение не применять это правило.

## 3. ТЕХНИЧЕСКОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Техническое содержание - это сумма значений, данных каждому представленному техническому элементу фигуристом.

Будут оцениваться следующие технические элементы:

- Прыжки.
- Вращения.
- Дорожка шагов.
- Хореографическая последовательность.

### 3.1 Исходные определения

- **Call:** это проверка элемента техническим специалистом. Может быть полная, частичная, повышенная или пониженная в соответствии с положениями и нормами исполнения элемента. Поэтому это действие по проверке элемента будет известно как «calling».
- **Features** (черта): это положительные характеристики (особенности), которые увеличивают базовую стоимость элемента.

### 3.2 Общее

- В случае каких-либо сомнений или обстоятельств, не предусмотренных правилами, Техническая бригада будет действовать в интересах фигуриста и спорта.
- Все попытки элементов будут занимать ячейку в системе, тогда как любые последующие элементы не будут иметь значение (0).
- Все лишние элементы будут отозваны технической бригадой и не получат Никакой оценки (т.е. значение (0)). Они НЕ считаются незаконно выполненными элементами и НЕ будут наказываться.
- Стоять на коленях или ложиться на пол разрешается не более одного раза и не более пяти (5) секунд.
- В листе содержания элементов программы **обязательно** указать время начала дорожки шагов, Хореографической последовательности и указать, где фигурист будет исполнять прыжок Лутц.

### 3.3 Короткая программа

В короткой программе разрешена только одна смена ноги во время Комбинированного вращения.

#### 3.3.1 короткая программа МС и КМС

- один тип Аксель: одинарный, двойной, тройной. Перекидной не разрешен.
- один каскад: от двух до четырёх прыжков включая соединительные прыжки.
- один соло прыжок последующий после шагов: двойной или тройной. Не должно быть пауз между шагами и началом прыжка (будет влиять на GOE). Если спортсмен сделает одинарный, то техническая панель оценит символом “\*”. Аксель не разрешён здесь.
- соло вращение. В дополнении к основной позиции допускаются вариации как сложность к основной. Эта позиция должна быть достигнута до двух оборотов, иначе будет считаться как комбинированное.
- комбинированное вращение: минимум две позиции, максимально пять. Одна из позиций должен быть волчок. Помнить: минимально два оборота в позиции.
- дорожка шагов: максимально сорок секунд.
- В короткой программе один и тот же прыжок может быть представлен только один раз, за исключением одного (1) прыжка по выбору фигуриста, который может быть представлен дважды. Где прыжок, представленный дважды, должен быть выполнен в каскаде.
- Вращение с одной и той же позицией (на той же ноге, ребре, направлении) не может

выполняться больше более двух раз за всю программу (т.е. максимум две развёрнутых позиции, максимум две позиции вперед на пятке, максимум две позиции на пятке назад и т. д.).

### 3.3.2 короткая программа 1 спортивный и 2 спортивный.

- одинарный аксель (1A)
- один каскад: от двух до четырёх прыжков включая соединительные прыжки.
- один соло прыжок последующий после шагов: одинарный, двойной или тройной. Не должно быть пауз между шагами и началом прыжка (будет влиять на GOE). . Аксель не разрешён здесь.
- одно соло вращение: В дополнении к основной позиции допускаются вариации как сложность к основной. Эта позиция должна быть достигнута до двух оборотов, иначе будет считаться как комбинированное.
- одно сомбинированное вращение: минимум две позиции, максимально пять. Одна из позициций должен быть волчок.
- **Дорожка шагов** : 1 спортивный: максимально 4 уровень и максимально 40 секунд. 2 спортивный – 3 уровень и максимально 30 секунд.

### 3.4 произвольная программа

В произвольной программе, где разрешены два комбинированных вращения, они должны быть разными. Это означает, что одни и те же две позиции с базовым значением (ребро, нога и направление) не могут быть представлены последовательно и в одинаковом порядке в обоих комбинированных вращениях.

#### 3.4.1 произвольная программа

МС (Разъяснения)

### **ПРЫЖКИ**

- макс. 8 прыжков для мужчин и 7 для женщин.
- максимально 3 каскада : только один из них состоит из пяти прыжков включая соединительные прыжки. Другие каскады состоят из трёх прыжков включая соединительные прыжки.
- прыжок тип Аксель обязателен в программе
- одинарный, двойной, тройной Аксель не может быть предоставлен более чем дважды. Если предоставлен, то второй должен быть в каскаде. Прыжок считается одинаков, если имеет одинаковое название, вход в прыжок, обороты. 1Т и 2Т не одинаковы.

### **ВРАЩЕНИЯ**

- максимально 3 вращения. Минимум два. (каждое разного типа)
  - одно соло вращение
  - **ШАГОВ** : максимально одна и макс. 40 секунд.

**ХОРЕОГРАФИЧЕСКАЯ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ:** Произвольный рисунок по всей площадке. Не более (30) секунд.

#### 3.4.2 произвольная программа КМС

(Разъяснения)

- - макс. 8 прыжков для мужчин и 7 для женщин.
- максимально 3 каскада : только один из них состоит из пяти прыжков включая соединительные прыжки. Другие каскады состоят из трёх прыжков включая соединительные прыжки.
- прыжок тип Аксель обязательно должен быть представлен
- одинарный, двойной, тройной Аксель не может быть предоставлен более чем дважды. Если предоставлен, то второй должен быть в каскаде. Прыжок считается одинаков, если имеет одинаковое название, вход в прыжок, обороты. 1Т и 2Т не одинаковы.

### **ВРАЩЕНИЯ**

- максимально 3 вращения. Минимум два. (каждое разного типа)
  - одно соло вращение
  - одно комбинированное вращение (макс. 5 позиций). Одинаковая позиция (позиция с базовым значением) с одной и той же ногой и ребром не может быть представлена более чем дважды). Помнить: минимум два оборота в позиции.

**ДОРОЖКА ШАГОВ** : максимально одна и макс. 40 секунд.

**ХОРЕОГРАФИЧЕСКАЯ ПОСЛЕЛОВАТЕЛЬНОСТЬ**: максимально одна и должна охватывать всю площадь катка.

### 3.4.3 произвольная программа 1 спортивный

(Разъяснения)

#### **ПРЫЖКИ**

- максимально 6 прыжков
- максимально 3 каскада : только один из них состоит из пяти прыжков включая соединительные прыжки. Другие каскады состоят из трёх прыжков включая соединительные прыжки
- по крайней мере один из прыжков должен быть двойным.
- одинарный, двойной, тройной Аксель не может быть предоставлен более чем дважды. Если предоставлен, то второй должен быть в каскаде. Прыжок считается одинаков, если имеет одинаковое название, вход в прыжок, обороты. 1Т и 2Т не одинаковы.
- прыжок тип Аксель обязательно должен быть представлен.

#### **ВРАЩЕНИЯ**

- максимально 3 вращения. Минимум два. (каждое разного типа)
  - одно соло вращение
  - Одно комбинированное вращение (макс. 5 позиций). Одинаковая позиция (позиция с базовым значением) с одной и той же ногой и ребром не может быть представлена более чем дважды). Помнить: минимум два оборота в позиции.

#### **ДОРОЖКА ШАГОВ :**

- максимально одна и макс. 40 секунд. Макс. Уровень 4.

#### **ХОРЕОГРАФИЧЕСКАЯ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ:**

- Произвольный рисунок по всей площадке. Не более (30) секунд.

### 3.4.4 произвольная программа 2 спортивный

(Разъяснения)

#### **ПРЫЖКИ**

- максимально 5 прыжков
- максимально 2 каскада : только один из них состоит из пяти прыжков включая соединительные прыжки. Другие каскады состоят из двух или трёх прыжков включая соединительные прыжки
- по крайней мере один из прыжков должен быть двойным.
- одинарный, двойной, тройной Аксель не может быть предоставлен более чем дважды. Если предоставлен, то второй должен быть в каскаде. Прыжок считается одинаков, если имеет одинаковое название, вход в прыжок, обороты. 1Т и 2Т не одинаковы.

## **ВРАЩЕНИЯ**

- максимально 3 вращения. Минимум два. (по крайней мере разного типа)

- одно соло вращение

- Одно комбинированное вращение (макс. 5 позиций). Одинаковая позиция (позиция с базовым значением) с одной и той же ногой и ребром не может быть представлена более чем дважды).

## **ДОРОЖКА ШАГОВ :**

- максимально одна и макс. 30 секунд. Макс. Уровень 3.

## **ХОРЕОГРАФИЧЕСКАЯ ПОСЛЕЛОВАТЕЛЬНОСТЬ:**

- Произвольный рисунок по всей площадке. Не более (30) секунд.

### 3.4.5 произвольная программа 1 юношеский

- максимально 4 прыжка

- максимально два каскада от 2 до 3 прыжков в каскаде (включая соединительные прыжки)

- попытка исполнить 1А обязательно.

- прыжки более, чем 2 оборота не разрешено.

- тот же самый прыжок не может исполнен дважды. Если предоставлен, то второй должен быть в каскаде. Прыжок считается одинаков, если имеет одинаковое название, вход в прыжок, обороты. 1Т и 2Т не одинаковы.

## **ВРАЩЕНИЯ**

- максимально 3 вращения. Минимум два. (по крайней мере разного типа)

- одно соло вращение

- Одно комбинированное вращение (макс. 4 позиций). Одинаковая позиция (позиция с базовым значением) с одной и той же ногой и ребром не может быть представлена более чем дважды).

## **ДОРОЖКА ШАГОВ :**

- максимально одна и макс. 30 секунд. Макс. Уровень 3.

## **ХОРЕОГРАФИЧЕСКАЯ ПОСЛЕЛОВАТЕЛЬНОСТЬ:**

Произвольный рисунок по всей площадке. Не более (30) секунд. Последовательность должна включать в себя такие элементы как Инна Бауэр, кораблик, ласточка, различные позиции на одной ноге и т. д. и т. п..

### 3.4.6 произвольная программа 2 юношеский

(Разъяснения)

#### **ПРЫЖКИ**

- максимально 4 прыжка
- максимально 2 каскада из 2 прыжков
- попытка исполнить тип Аксель – обязательно
- только в один оборот и Аксель (1A), двойной Тулуп, и двойной Сальхов разрешены как соло либо в каскаде.
- тот же самый прыжок не может исполнен дважды. Если предоставлен, то второй должен быть в каскаде. Прыжок считается одинаков, если имеет одинаковое название, вход в прыжок, обороты. 1Т и 2Т не одинаковы.

#### **ВРАЩЕНИЯ**

- максимально 2 вращения. Должны быть следующие типы в программе:
  - одно соло вращение
  - Одно комбинированное вращение (макс. 3 позиций). Одинаковая позиция (позиция с базовым значением) с одной и той же ногой и ребром не может быть представлена более чем дважды).

#### **ДОРОЖКА ШАГОВ :**

- максимально одна и макс. 30 секунд. Макс. Уровень 2

#### **ХОРЕОГРАФИЧЕСКАЯ ПОСЛЕЛОВАТЕЛЬНОСТЬ:**

Произвольный рисунок по всей площадке. Не более (30) секунд. Последовательность должна включать в себя такие элементы как Инна Бауэр, кораблик, ласточка, различные позиции на одной ноге и т. д. и т. п..

### 3.4.7 произвольная программа 3 юношеский

(Разъяснения)

#### **ПРЫЖКИ**

- максимально 3 прыжка
- максимально 1 каскад из 2 прыжков
- только в один оборот прыжок. Перекидной и Аксель (1A) разрешены как соло или в каскаде.
- тот же самый прыжок не может исполнен дважды. Если предоставлен, то второй должен быть в каскаде.

#### **ВРАЩЕНИЯ**

- максимально 2 вращения. Должны быть следующие типы вращений в программе:

- одно соло вращение

- Одно комбинированное вращение (макс. 2 позиции). Одинаковая позиция (позиция с базовым значением) с одной и той же ногой и ребром не может быть представлена более чем дважды.

#### **ДОРОЖКА ШАГОВ :**

- максимально одна и макс. 20 секунд. Макс. Уровень 1. Четыре шага и повороты будут учтены, которые включены в этот уровень. Включены и ограничения: перекрещивание перед собой (к примеру кросс ролл), тройки внутрь, тройки наружу, открытый моухок (Mohawk).

#### **ХОРЕОГРАФИЧЕСКАЯ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ:**

- Произвольный рисунок по всей площадке. Не более (30) секунд. Последовательность должна включать в себя такие элементы как Инна Бауэр, кораблик, ласточка, различные позиции на одной ноге и т. д. и т. п..

---

Last Updated 28 February 2021.

<https://rollerskate.club>

---

## **4. Техническая часть. Элементы.**

### **4.1 Прыжки**

**Прыжки будут иметь специальное рассмотрение в дисциплине (Inline) инлайн.**

- Приземление с прыжка может быть задействовано за счет упора носка («зубец» или тормоз). Эта будет заключаться в простой амортизации удара конька о землю (продолжительностью не более одной секунды), а не полную поддержку, чтобы предотвратить фигуриста от потери равновесия.

#### **Определения**

- прыжковый элемент: один прыжок или каскад (два и более прыжков)

- один прыжок: любой прыжок с распознанной фазой входа, выхода и полета. Это изолированный прыжок, т.е. выполняется самостоятельно.

- Каскад: не менее двух (2) последовательных прыжков, в которых приземление с первого прыжка его дуги является входом в другой.

- Соединительные прыжки : это прыжки с одним оборотом в рамках комбинированного прыжка, именно поэтому их называют «соединительными прыжками». Они не оцениваются.

- Недокрученный прыжок: прыжок будет считаться недокрученным, когда до полного оборота не хватает ровно  $\frac{1}{4}$  или менее. Он будет обозначен символом «<». Система уменьшит базовое значение прыжка на 30% для прыжков в один (1) и два (2) оборота и на 20% для тройных и четверных прыжков. Когда приземление из прыжка выполняется по кривой дуге с отсутствием вращения максимально  $\frac{1}{12}$  от оборота (по аналогии на циферблате 5 минут), и на тормозе («зубце») нет вращения, чтобы исправить этот недостаток и описание кривой дуги приземления сохраняется, прыжок будет засчитан полностью.

- Недоерученный прыжок в пол оборота: это когда прыжок недокручен более  $\frac{1}{4}$  и менее или равен  $\frac{1}{2}$  от оборота. Будет указано с символом «<<». Система уменьшит базовое значение прыжка на 50% для одинарных и двойных прыжков и на 40% для тройных прыжков, четверных прыжков на 30%.

- Прыжок с пониженной оценкой: прыжок будет считаться пониженным, если недокручено более ½ от оборота. Он будет обозначен символом «<<<». Система выдаст значение прыжка на один оборот меньше. Например: тройной сальхов пониженный рейтинг получит значение двойного сальхова. То же (<<<) будет применяться к тем прыжкам, которые выполнены при отталкивании на ход вперед. Например Тулуп и Сальхов. Toe-Walley будет объявлен и засчитан как Тулуп.

### Лутц

Если фигурист объявляет лутц в листе содержания программы, но выполняет флип, он будет называться как "Lutz No Edge" (неправильное ребро). Если фигурист не объявляет лутц на листе содержания программы, прыжок будет оцениваться Технической бригадой так, как они его видят (по факту исполнения прыжка: **Флип или Лутц**).

### Необходимые технические характеристики для прыжка лутц

- Четкое выполнение внешней (наружной) стороной ребра в момент наезда свободной ногой сзади для удара. Это внешнее ребро должно быть четким и узнаваемым, а не плоским.
- Отталкивание выполняется «зубцом» сзади или сзади немного параллельно катящейся ступни и траектория прыжка направлена к внешней части прыжка. Это должен выглядеть на рисунке как «встречная» конструкция (ребро к «зубцу» обеих ступней), описанный переходом между вытягивающейся ногой и приземлением.
- Центр тяжести должен удерживаться на внешней стороне колеса во время удара, подхода к задней части ступни и моментом перед отталкиванием от поверхности (независимо от положения плеч, которые могут казаться быть внутри).

Важно следить за тем, чтобы фигурист не менял резко ребро, катящей ноги, после того, как свободная нога была вытянута назад до удара. В этом можно убедиться, наблюдая за движением голеностопного сустава во время выполнения последовательности (наезда ноги назад и нанесением удара).

### Увеличение значения прыжков в процентах

Следующее будет применяться ко всем ситуациям, когда прыжки будут иметь базовое значение. Увеличено на процент:

- Если прыжок выполняется во второй половине программы, он будет увеличиваться на 10%. Базовое значение в длинной программе категорий 2 спортивный, 1 спортивный, КМС, МС.
- Если прыжок представлен в составе каскада, его процентная часть будет увеличена от его основного значения.
- Если прыжки представлены в каскаде без использования соединительных прыжков, процентная часть будет: а) 10% двойной-двойной (только для 2 юношеского и 1 юношеского). б) 20% двойной-тройной / тройной-двойной. 30% тройной-тройной.

Примечание: двойной аксель считается "тройным" прыжком здесь.

## Разъяснения

### Прыжки